Animax

Revista de Entretenimiento

Poster de Cowboy Bebop y regalos



Ayashi No Ceres

Candy Candy

Los extraterrestres en el ANIME

El hechizo del Unown

Sen To Chihiro



Nos vemos

VAQUERO ESPACIAL

4

Abril - Mayo 2002

8 soles

www.animax.biz

Ahora suscríbete y recibe tu Animax en casa



N# 4

Portada:
Copyright © Sunrise - Bones -Bandai Visual - Movic.

Retoque Digital y Diagramación :
Esperanza Gaffo

Editorial
GATIGA
Teléf.: 721-0563
Fax-Teléf.: 275-7731

Dirección:
Esperanza Gaffo
Elsa García
Carmen Tipacti
Yearim Paz

Colaboradores:
Game Zone
Milo Tulmar de Siannodel
Grupo Atarashii
Bellota
La Yaya
Burbuja
La Pela
Jagan_X

Impresión:
Maxi Graphica Impresores
Telf. 472 4539

Distribución:
Distribuidora Zeta

Publicidad:
Teléf.: 877-6404

Hecho el Depósito Legal
No. 2001-3559

Contenidos

Saludos fieles lectores, gracias por esperar la salida de número que tuvo un retraso debido a las novedades y regalos que les traemos en este número.

Este es el inicio de los cambios que realizaremos y estamos preparando varias sorpresas que esperamos les gusten. Aprovechamos estas líneas para darle la bienvenida al grupo *Atarashii* quienes estarán colaborando en la revista; agradecemos a las empresas Game Zone y Neo Geo por obsequiarnos el material para los sorteos de este número.

Esperamos que disfruten de la nueva presentación de este número y ya saben que toda sugerencia es bienvenida, Nos vemos.

Ayashi No Ceres

Autor: La Yaya.

La nueva serie de anime basada en el manga del mismo nombre y creada por la mangaka Watase Yuu, a quien recordamos tuvo gran éxito con Fushigi Yuugi. De estilo shoujo o para público femenino, Ayashi no Ceres tiene un matiz más maduro y también más oscuro que su trabajo anterior, pero mantiene el estilo característico en el romance y la acción que ha mostrado en sus trabajos. Actualmente ya se encuentra a la venta en DVD y VHS, así que todos los fans de esta serie o de otros trabajos de Watase Yuu ya pueden conseguirlo.

HISTORIA

La historia empieza con el cumpleaños número 16 de los hermanos gemelos Aya y Aki Mikage. A diferencia de los años anteriores esta vez tienen que ir a la mansión de su abuelo donde encuentran a toda la familia reunida y luego de mostrarle a Aya una mano disecada que provoca una explosión; la tratan de matar y a su hermano se lo llevan prisionero. Con esto prueban que ella es la reencarnación de Ceres, una criatura celestial o Tennyo que se supone traerá la ruina de la familia Mikage por lo que cada vez que se manifiesta dentro de la familia deben matar a la chica que posee sus poderes antes que sea muy poderosa.

Aya logra escapar y la "adopta" Susumi Aogiri, una joven viuda que vive con su cuñado y su ama de llaves. Ella también posee sangre Tennyo y trata de ayudar a Aya para que rescate a su hermano y descubra la verdad de la maldición de Ceres y como deshacerse de ella. Aquí la historia se empieza a enredar con los cueros enamorándose de Aya (para variar la heroína tiene un amplio menú para escoger) Además cuando se descubren las verdaderas intenciones de Kagami Mikage, primo mayor de Aya, que está investigando los poderes de las Tennyo en un proyecto secreto llamado C-Project y quiere usar a Ceres como su conejillo de indias...uy!!!! la cosa se pone fea, por lo que uno no se va a aburrir. Es decir, no es la tipica historia romanticona promedio, hay violencia, intrigas y mañosadas también, por eso a mi me gustó tanto.

"En el futuro caerás bajo el control de la estrella de la oscuridad."

"Veo sangre, ira y tristeza — la destrucción del equilibrio de todo en este mundo."

"En el día en que la 16ava estrella y la luna se junten, el tiempo predestinado vendrá a ocurrir."

—Lectura de la fortuna de Aya.

LEYENDA DEL TENNYO NO HAGOROMO O VESTIDO DE PLUMAS DE LA DAMA CELESTIAL:

La leyenda del vestido de la Tennyo, es una leyenda popular y contada en diferentes culturas, sobre todo en Europa y Asia. Se dice que hace mucho tiempo atrás un joven pescador que paseaba por la playa vio a varias Tennyo bañándose en el mar y en un árbol cercano sus bellas ropas colgadas. Ni tonto ni perezoso, se agarró uno de los vestidos y se fue corriendo a su jato (mas choro!)

La Tennyo que perdió su vestido no podía regresar al cielo (estaba desnuda, obviamente) pero había visto al sospechoso pescador y le preguntó si había visto su vestido. Él dijo que no y la pobre desconsolada se echo a llorar. Sin poder regresar al cielo el pescador la hizo su esposa y conforme los años pasaron tuvo a sus hijos pero siempre resentía el no poder regresar a su hogar y odiaba a su esposo.

En la leyenda supuestamente la Tennyo encuentra su vestido y se va de vuelta al cielo dejando abandonados a su esposo y a sus hijos. Pero Ceres no pudo volver porque no encontró su vestido y murió llena de odio y resentimiento hacia su esposo y sus descendientes. Es por eso que cada cierto tiempo renace en el cuerpo de una niña de la familia Mikage; pero siempre la matan antes de que pueda manifestarse completamente y llevar a cabo su venganza (pero si solo quiere recuperar su vestido e irse?)

AYA MIKAGE



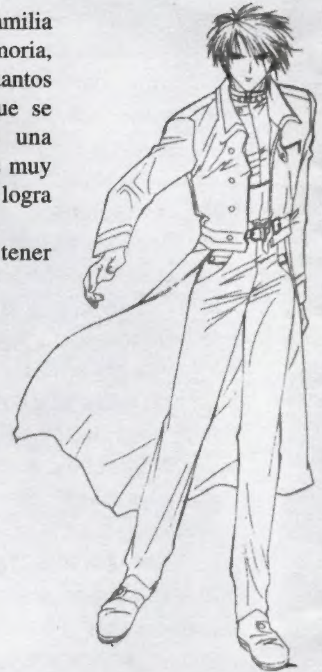
Una chica alegre y extrovertida a la que le encantan los karaokes, hablar por teléfono y coleccionar chucherias. Tiene que enfrentar su triste destino al tener en su cuerpo la reencarnación de la poderosa Tennyo Ceres, que quiere vengarse de la familia Mikage.
De 16 años, su cumpleaños es el 24 de setiembre (Libra).



TOUYA

Este cuerazo trabaja para la familia Mikage pero ha perdido la memoria, no se sabe de donde viene ni cuantos años tiene, pero es el único que se puede enfrentar a Ceres con una espada que sale de su cuerpo. Es muy serio y misterioso pero Aya logra conquistar su corazoncito ^_^
Edad desconocida, debe tener aproximadamente 18 o 20 años.







Una Tennyo o doncella celestial, algo así como un ángel de la cultura occidental, que vive dentro del cuerpo de Aya y se manifiesta cuando ella esta débil o en peligro. Quiere vengarse de la familia Mikage, sobre todo de aquel que es la reencarnación del que le robó su vestido y la obligó a casarse con él impidiéndole regresar al cielo.

CERES





Otro cuero de la serie, es muy bueno en artes marciales y cocinando. Adoptado por la familia Aogiri cuando su madre trabajaba para ellos, fue criado por el esposo de Suzumi y vive con ella desde que enviudó. El puede calmar a Ceres con un beso regresándola a ser Aya...pero cual de las dos le gusta?
Del 8 de Agosto tiene 16 años (Leo)

YUUHI AOGIRI







Hermano gemelo de Aya que la adora, pero el también debe enfrentar un trágico destino ya que compartiendo su cuerpo está el joven que robó el vestido de la Tennyo Ceres y que está enamorado de ella.....(pervertido! Es su hermana)
16 años, del 24 de setiembre (Libra)

AKI MIKAGE





Ella también posee sangre Tennyo en sus venas, pero no tan pura como Aya. Vive con su cuñado Yuuhi y Oda Q desde que su esposo murió en un accidente automovilístico. Adopta a Aya luego que Ceres se manifiesta por primera vez.
De 25 años su cumpleaños es el 5 de Septiembre (Virgo)

SUZUMI AOGIRI

KURUMA CHIDORI



Esta jovencita con apariencia de niña también posee sangre Tennyo y por eso fue la primera victima del C-Project. Con las drogas que le administra Kagami se manifiesta su forma y poderes Tennyo. Tiene 16 años.



SHIRO



Ídolo del pop, es en verdad una chica que se disfraza de chico y también posee sangre Tennyo.





Ayuda a Kagami en el C-Project y es muy bueno en las artes marciales.

WEI FEILI

ALEXANDER O. HOWEL



Alex Empleado de la familia Mikage, un súper genio con gran coeficiente intelectual y todo un otaku (le gustan los juegos de video y el anime) Es supuestamente un gringo pero con bishonen look, es decir, parece mujer.
Tiene 20 añitos.







Primo de Aya y el que maneja las finanzas de la familia Mikage está en realidad a cargo del llamado C-Project que investiga los poderes de las Tennyo con fines aun desconocidos y a espaldas de la familia. Por eso el no quiere matar a Aya, solo usarla en sus experimentos, en resumen, es una basura.

KAGAMI MIKAGE





Una señora tipo ama de llaves con grandes ojos redondos y labios carnosos que vive con Suzumi y hace de chofer pero maneja peor que combista. Se le pega siempre a Yuuhi y le encanta el karaoke como a Aya.
Del 14 de febrero dizque tiene 20 años, si claro...

OBA Q

CANDY CANDY ....LA HISTORIA NO OFICIAL



Sobre el final de Candy podemos decir que a un 99% no le gusto como quedó la historia y es que esta pobre chica no pudo sufrir tanto para que quedara en nada, por ello es que muchos de los fans de esta historia pedían desesperadamente un final definitivo y por ello existen varios finales alternos como para dejar a las masas contentas. Así que en el 78 presionada por la editorial y por los fans Kyoko escribe unas novelas de edición limitada donde intentó dar un final a la historia pero este siguió siendo ambiguo.

Pero como los italianos hinchas acérrimos de Candy pedían mucho más se publicaron tres libros de Candy por Editorial Fabbri donde se contaba la historia del dibujo animado y se introducía nuevos personajes así como nuevas aventuras. Para la versión animada del final, la televisora añadió un último episodio editando los sueños de Candy con Terry para crear así un final adecuado para los fans.

Recopilando diversas informaciones y buscando el final que se escribió para los italianos he sacado un resumen con lo que fue el fin de esta historia así que ahí les va, saquen su tissue...

Luego de un tiempo, Candy se encuentra viviendo en París a donde llegó para estudiar medicina en la universidad y tras un tiempo regresa a su terruño en Chicago donde vive junto a su amiga Patty. Por esas cosas del destino se encuentra a Terry quién sigue trabajando en la compañía de teatro junto a la actriz Karen Kleis (rival de Susana) interpretando una obra basada al parecer en el accidente de Susana (y no va a ser si lo que paso le gana a cualquier guión de telecebolla mexicana) en fin, Candy va a buscar a Terry y accidentalmente escucha una conversación entre Terry y Karen donde este le confiesa su amor y le dice que Candy es parte de su pasado (Hombres...todos son iguales...) al escuchar esto Candy queda impactada y como es natural destrozada ante la noticia. Así que como ella es experta en que le rompan el corazón esta vez decide dar un giro radical a su vida y en lugar de irse a la peluquería a hacerse un cambio de look, se embarca y se va al África. Tras un accidentado viaje llega a su destino donde hace nuevos amigos y también se reencuentra con Albert y Patty quienes andaban haciendo labor social por ahí. Luego de un tiempo deciden regresar a América y al volver se imaginan con quien se encuentra Candy... pues si con Terry quién al verla le declara su amor (conchudo!!) ahh!! Pero nuestra amiga de tanto golpe aprendió y esta vez ..... lo rechaza!!! (si querida lectora así como lo lees, respira no te mueras que viene más...) ella le dice que tiene planes para su vida y que por el momento le va bien así sola (supera chola!!!) Ahora se sospecha que en esta decisión se oculta algo y es que Candy estaría enamorada de .... de .... Clint, no mentira, de Albert por que al parecer en esta historia él viene perfilándose como el galán (además si consideramos que es mayor que ella y tiene plata, ejemmm...) y Terry esta como el inmaduro que no sabe que hacer de su vida y pasa a un segundo plano. Luego de este encuentro Candy se encuentra con Albert para hacerle frente a los Legan quienes están empeñados en destruir el hogar de pony, por aquí vemos que aparecen también la eterna pareja Annie y Archie quienes siguen enamorados y además aparece un nuevo personaje que se convierte en enamorado de Patty (es el secretario de Albert).

Y ya para terminar Candy vuelve a encontrase a Terry esta vez ella lo ayuda a resolver un problema levantándole la moral y la autoestima; ya que el trato que ahora ella tiene con él es de buenos amigos, aunque él la siga queriendo.

En esta historia vemos a una Candy mucho más madura en sus decisiones pero lo que no cambia es que a pesar todas las cosas malas que le pasan ella siempre sale adelante con su forma de ser y su gran sonrisa. Y como habrán notado esta historia tampoco define un final específico, pero al menos sirve como para que imaginemos como terminará nuestra amiga ....

El nacimiento de TODO UN CAMBIO

La creadora de esta gran historia es nada menos que Kyoko Mizuki (grande Kyoko !!!) Quien marcó una pauta diferente, ya que su aparición se da cuando el mercado estaba lleno de historias para chicos, es decir de robots, peleas, monstruos espaciales, etc. Pero es ella la que junto a otras mujeres revolucionan el mercado del manga con nuevas ideas y deciden empezar a tocar temas más de su interés (ósea del que nos gusta chicas!!). Así en 1975 Kyoko Mizuki (guión) y Yumiko Igarashi (dibujos) le dan vida a Candy, manga que logró gran éxito y un año después fue llevado a la televisión por Toei Animation.

La historia de esta simpática chica se sitúa en la época de la 1ra guerra mundial y se desarrolla entre los Estados Unidos e Inglaterra; en el manga esta historia llegó a tener más de 3,000 páginas y para la televisión se realizaron 115 capítulos que fueron transmitidos por la TV Asahi (Japón) de Octubre del 76 a Febrero del 79.

Lo que pocos saben es que Candy tiene 2 películas que son: CANDY CANDY HARU NO YOBIGOE (78) que dura 25 minutos y transcurre en el colegio San Pablo cuando Candy acude al festival de primavera y CANDY CANDY NO NATSUYA SUMI (78) que tiene 19 minutos y está ambientada en el verano que pasó Candy en Escocia junto a Terry. También existe una última OVA que salió en el 92 y que recopila parte de la serie pero solo hasta que Candy conoce a Anthony.



Candy Candy

La increíble y triste historia de la chica más popular de la televisión

Quien fue primero el huevo o la gallina ...

A pesar de ser pioneras en este fenómeno, Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi se han encontrado en un juicio por derechos de autor que ha durado un período de 3 años y que por suerte ya ha llegado a su fin. El lío comenzó cuando Yumiko la encargada del dibujo insistió en que ella era dueña de los privilegios exclusivos de Candy, realizó negocios sin permiso legal además de no repartir las regalías del merchandising con Kyoko, autora del guión, por lo que tuvieron que solucionar este impase por la vía legal afectando a los fans en que hasta que no se resolviera este caso estaría prohibido comercializar cualquier cosa relacionada a Candy.

Este rollo sobre quién creo a Candy, la que moldeo al personaje o la que le dio la imagen, llegó a su fin el año pasado con la sentencia del juez en que ambas son co-creadoras de Candy y que no pueden usarla sin que las dos estén de acuerdo.

Autor: **La Dulce Rei.**

El fenómeno Candy es que sin duda todo un clásico entre nosotros, que marcó a toda una generación de chicas y no tan chicas, desde que empezó a transmitirse por primera vez en nuestras pantallas. Y es que esta historia viene cargada de mucha emoción, a ver díganme quien no se conmovió con la muerte de Anthony o no sufrió cuando Terry dejó a Candy por la mosca muerta de Susana!! (y no es que me caiga mal, eh) Pues si creen que soy exagerada al tildar a esta adición como fenómeno se equivocan, no solo aquí se vivió la fiebre de Candy, en la mayoría de países donde fue transmitida causó gran revuelo y en Italia llegó a ser toda una histeria, donde el público pidió más y más, tanto que una empresa italiana adquirió los derechos de autor y contrató nuevos guionistas para seguir editándola (a eso lo llamo poder del consumidor !!)

El Hechizo del Unown

HISTORIA

Molly es la pequeña hija del profesor Spencer Hale, él siempre le cuenta de los Pokemon Legendarios y de cómo la gente se los imagina a través del tiempo, ella sabe que investiga al unown Pokemon pero a ella le gusta mas el Pokemon llamado Entei y le encanta que su papa lo imite y juegue a ser el.

El profesor tiene que ir a investigar nuevos descubrimientos en la zona de excavación en la que hace algunos años desapareció su esposa, en ella encuentra nuevas piezas que se refieren al Unown; después de extraños hechos, el profesor también desaparece dejando a Molly completamente sola y desconsolada, esto hará que sucedan muchas cosas al dejar a una niña con una enorme tristeza que será escuchada por extraños seres míticos que vendrán en su ayuda ahora que ha perdido a toda su familia, uno de ellos su favorito el Entei un ser noble y bueno que no sabe como llego al mundo de los hombres pero siente profundamente el dolor y la soledad por la que esta pasando Molly...

Para esto Ash esta en otra batalla Pokemon con Lisa, otra entrenadora bastante capaz pero que no lo supera en combate, ella les ofrece mostrarles la pequeña villa de Greenfield siendo sorprendidos por la aparición de una gran torre de cristal en la que lo esperan Pokemon´s que jamás han visto y grandes aventuras.

Así es como esta historia da comienzo pero no crean que no verán suficientes batallas; la película esta plagada de ellas y de inesperados sucesos, como la desesperada lucha de Ash con un ser fuera de sus capacidades por recuperar a alguien que el ama, interesante no? Habrá que verla.



Historia: Takeshi Shudo y Hideki Sonoda
Planeamiento: Yuko Yamaoka , Chitaka Kato, Yaeko Okamoto y Norihito Yoshizawa
Primera Publicación de esta animación: Gekijoban Pocket Monster: "Kesshoto no Teio" "Pichu to Pikachu" por SHOGAKUKAN, INC. In Japan.

POKÉMON THE MOVIE 3®

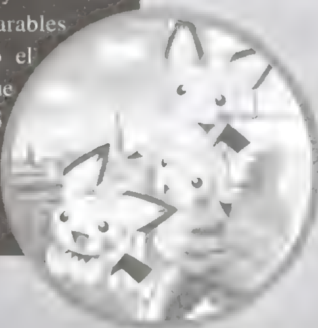


Autor: La Pela.

Bueno, ahora nos toca hablar un poco de Pokemón, ¿Por qué Pokemón? Porque es el anime que ha estado más tiempo en la preferencia de grandes y chicos, los chicos habrán visto mas de mil veces todos sus capítulos y los grandes no se quedan atrás, hemos tenido 72 horas seguidas de Pokemón varias veces en el cable y en televisión nacional lo habrán dado hasta tres veces por día, este anime se ha visto y consumido de una manera brutal y como no si es atrayente por sus dulces personajes y batallas infinitas ya que nunca acaban y tampoco parecen tener fin, Ash y Pikachu siempre seguirán entrenando y el equipo Rocket siempre perderá sus oportunidades sin desanimarse al seguir atacando para ver si algún día atrapan a su Pokemon ideal "Pikachu", esta tónica no es nueva ya la hemos visto en animes de diferentes tipos, en Supercampeones con la cancha interminable, en Caballeros del Zodiaco con las casas y combates eternos (ni hablar de las escaleras que nunca terminan), Dragon Ball, etc. (ya para que me gasto en seguir) Todos han visto la oportunidad de sacarle el jugo a un buen producto y a veces convertirlo en algo ya no tan bueno, solo los mas inteligentes verán la salida a este gran dilema que se corre y lograrán salvar trabajos estupendos que a veces se echan a perder.

PIKACHU Y PICHU

Como en ocasiones pasadas, con la película viene un combo que trae la historia de Pikachu y Pichu, esta da comienzo con la llegada de nuestros amigos a una nueva ciudad. Ash le dice a sus Pokemon que tiene libertad de ir a donde quieran pero tienen que estar de regreso en la plaza cuando las manecillas del gran reloj estén hacia abajo, esto los sorprende pero lo toman con agrado así es como Pikachu conoce a un par de Pokemon llamados Pichu son gemelos y muy traviesos y lo harán pasearse por toda la ciudad metiéndolo en hartos líos en especial con un Howndour y destrozando un lugar muy importante para todos los Pokemons de la ciudad, es una historia muy dulce ya que celebra el aniversario del día en el que se conocieron Ash y Pikachu estos dos inseparables amigos renovando el compromiso de que LOS DOS SERIAN AMIGOS POR SIEMPRE!!!!





ASH o SATOSHI

La curiosidad que Ash podía sentir por los acontecimientos sucedidos y la aparición de la torre de cristal se desvanecerán convirtiéndose en furia después del rapto de esa persona amada, ya que él no será competencia contra el Entei, que es un Pokemon legendario, algo que lo hará virtualmente imposible de vencer.



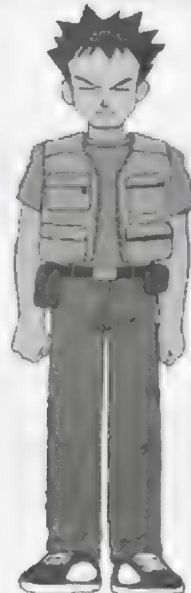


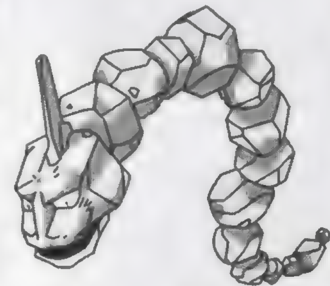
MISTY o KASUMI

Nunca se queda atrás cuando se trata de ayudar a Ash exponiéndose a grandes peligros y haciendo combatir con gran habilidad a sus Pokemon de agua.

BROCK o TAKESHI

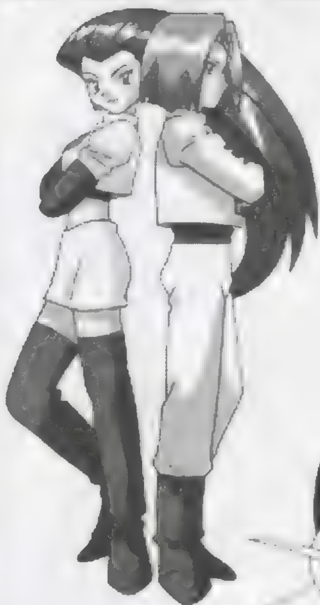
Siempre calmado y racional decide ser el primero en pelear contra los adversarios, aunque este siempre flaquea al ver una chica bonita, en esta ocasión no perderá la cabeza ya que muchas cosas están en juego.

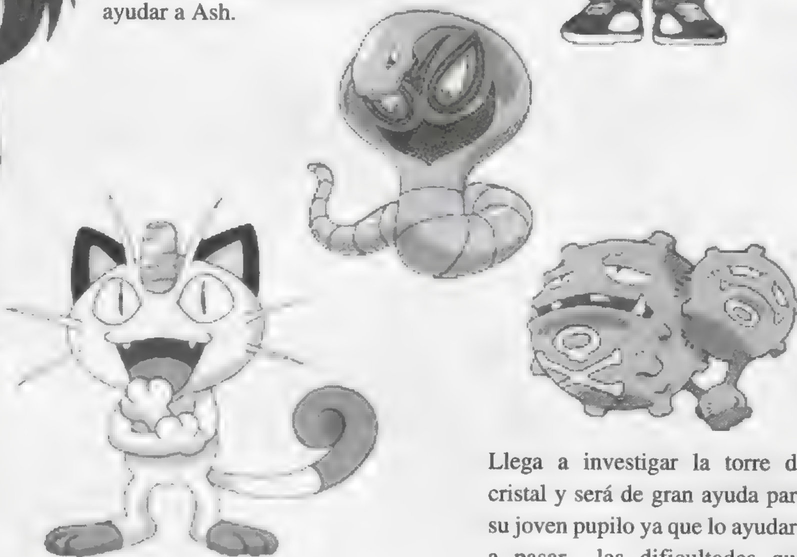




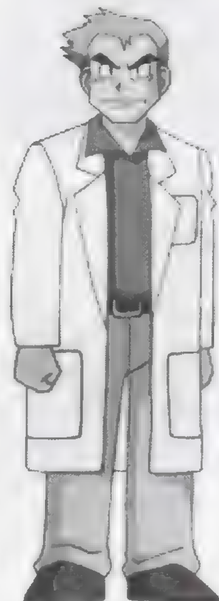
EQUIPO ROCKET

(Jessie, James y Meowth): Convencidos de que la torre de cristal esta llena de valiosos Pokemon el equipo Rocket decide escalarla pero en contra de su alineamiento deciden ayudar a Ash.





Profesor OAK o OAKIDO

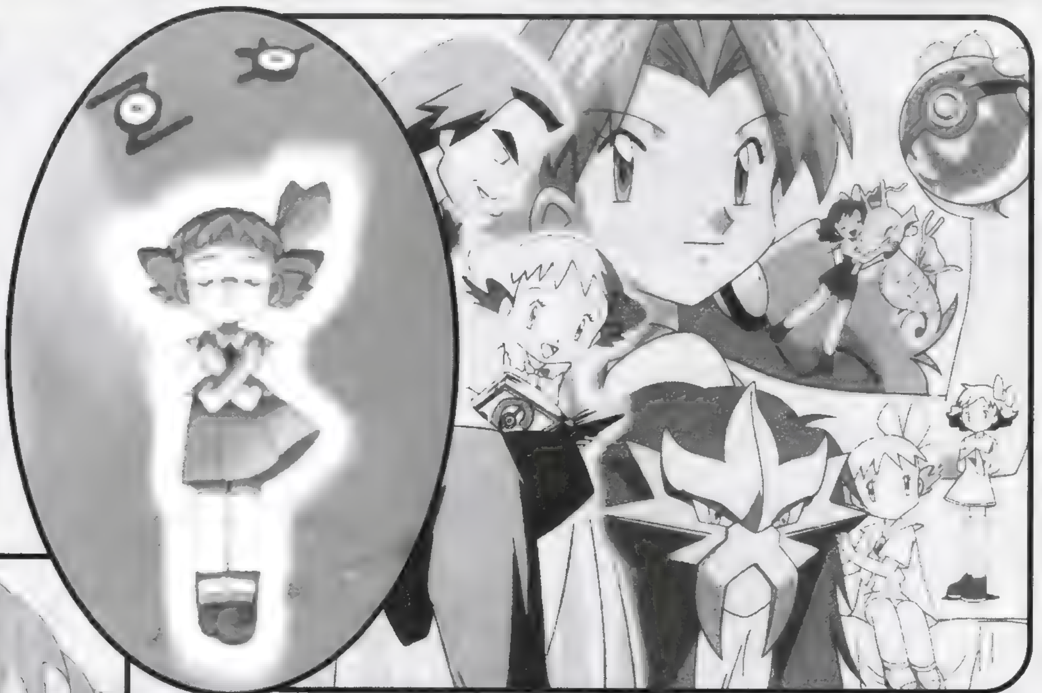


Llega a investigar la torre de cristal y será de gran ayuda para su joven pupilo ya que lo ayudara a pasar las dificultades que encontrará en el camino.

MOLLY

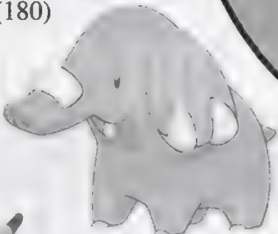
Hija del Profesor Spencer, consolada por el Unown y el Entei por la perdida de sus padres concediéndole todos sus deseos uno de ellos es la torre de cristal.

PROFESOR SPENCER:
Especialista en Pokemon míticos se verá enfrascado en el misterio que rodea al unown con la desaparición de su esposa hace dos años en una excavación en la cual él también se perderá.





Flaaffy (180)



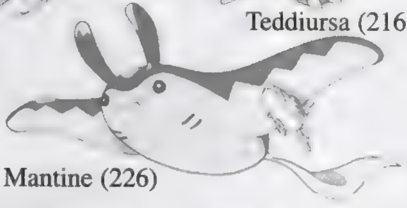
Phanpy (231)



Kingdra (230)



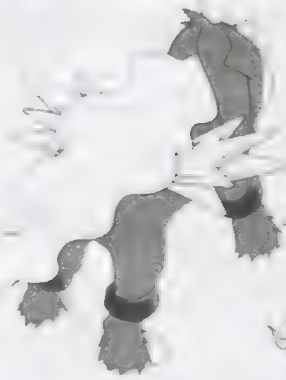
Teddiursa (216)



Mantine (226)

MOLLY POKÉMONS

Pokemon Volcán (244). Entei es traído a nuestra dimensión por el Unown, dado que Molly esta convencida de que él es su padre y se queda a su lado para ayudar a sanar su corazón dolido por la perdida de sus padres.



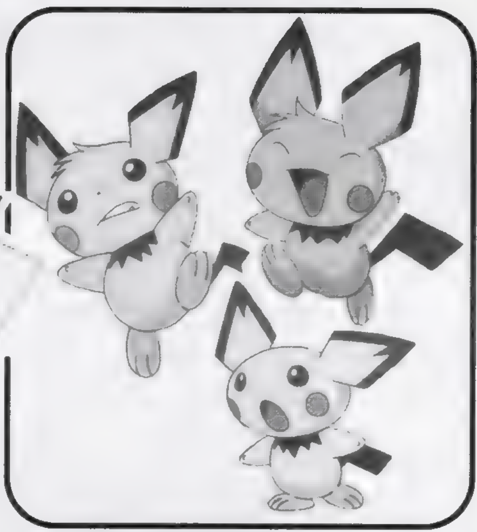


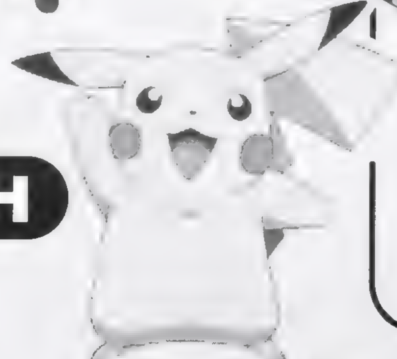
ENTEI



UNOWN

Pokemon Símbolo (201). Lo único que se sabe de este pokemon mítico es que tiene la fuerza para crear o recrear lo que el corazón desea como es en el caso de Molly.





PIKACHU y PICHU



MAMA DE ASH

Se verá involucrada en todos estos hechos al ser una amiga cercana del profesor Spencer, es una madre sumamente protectora aunque no lo demuestre al dejar que su hijo viaje constantemente.

Autor: La [illegible]

Bajo un intenso calor, el viaje se hace mas pesante pero lo inexplorado de estas tierras salvajes del viejo oeste es fascinante, lo mas atrayente son las personas que se llega a conocer; Ermitaños buscadores de oro que no quieren a nadie cerca de su propiedad y muy difíciles de entrevistar, familias enteras en largas caravanas tratando de internarse en lo desconocido del terreno y los bandidos claro, gente de oscuro pasado que aprovechan la falta de la ley para realizar masacres violentas en estos territorios, pero las [illegible] ciudades que recién florecen por esta zona han encontrado una solución... o no? Bueno esto es la ley tomada por las manos del pueblo pues se ofrecen recompensas muy altas o pequeñas dependiendo de lo peligroso del bandido que [illegible] buscando y si se busca vivo o muerto, esto ha causado que empiecen a aparecer [illegible] vaqueros que recorren el territorio [illegible] obtener las suculentas recompensas, me han [illegible] estos cazadores de recompensas porque su vida tiene algo de glamorosa y picara, a pesar de lo desagradable y riesgoso de su profesión. He comenzado a seguir a un grupo bastante bueno así que recorreremos su camino, por lo que he oído son tres, muy difíciles de seguir, viajan además con un niño y un perro, su habilidad me ha hecho perder su pista varias veces ya que son muy astutos, la [illegible] del grupo se ve bastante peligrosa; no por ruda como se creería debido a lo agreste de estas tierras; Sino por su aspecto de zorra provocativa... ya se suena fuerte, pero cierto, tal vez de cerca no sea así pero de lejos [illegible] que tiene [illegible] el [illegible] del grupo, un hombre alto y de [illegible] desgarbado [illegible] tampoco me fiaría de él.

Los días han sido difíciles van en busca de un hombre muy peligroso su nombre es [illegible], aparece en los [illegible] de recompensa con un gran precio por su cabeza pero creo que no es suficiente para el peligro que esto implica ya que su banda es de gran renombre Los Dragones Rojos comerciantes de drogas y otros negocios sucios, espero que salgan bien de esta... y yo también. El camino [illegible] difícil y mi salud se [illegible], [illegible] saber que estoy cerca, pero ya no [illegible] de mi, me creerán [illegible] UUUOOOU UUUUUU. El sistema solar en el 2071 [illegible] que esta superpoblado, espero poder [illegible] cerca a nuestros amigos, [illegible] transporte el Bebop era antes una nave de carga de pescado en Ganímedes, pero gracias al entrenamiento militar del último miembro [illegible] me toca comentar, Jet Black ha sido lentamente remodelada con armamentos de todo tipo. Spike el líder también es muy interesante, como habrán notado ya conseguí más información sobre los miembros del Bebop en el banco de datos de la ISSP (Inter. Solar Systems Police) que es la entidad que ofrece las recompensas y tiene registrados a [illegible] 300.000 [illegible] [illegible], [illegible] es que este grupo [illegible] varias de las grandes recompensas [illegible] red, algo que también [illegible] la niña Ed, si es niña! y [illegible] este interés fue que cuando los miembros del Bebop tuvieron que ir a la tierra para otra captura [illegible] adoptó el nombre de [illegible] mujer [illegible] y el [illegible] [illegible] llegó a [illegible] conclusión [illegible] [illegible] más [illegible]

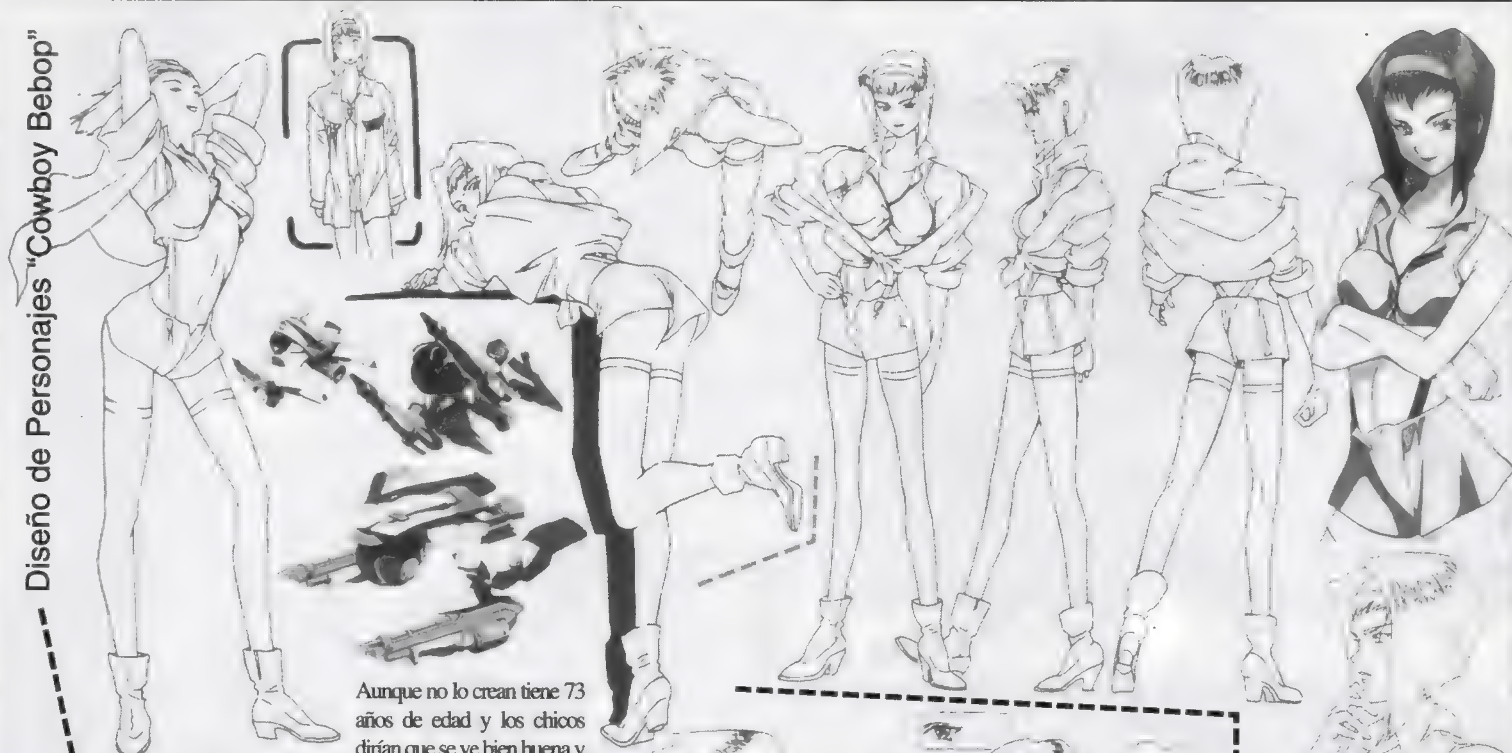
Tras derrotar a n[illegible] sangrienta batalla [illegible] Vivelo!!!

Original Concept: Hajime Yadate
Director: Shinichiro Watanabe
Screenplay: Keiko Nobumoto
Character Design/Key Animation:
Toshihiro Kawamoto
Mechanical Design: Kimitoshi Yamane
Set Design: Isamu Imakake
Mechanical Animation: Masami Goto
Art Direction: Junichi Higashi
Color Coordinator: Shihoko Nakayama
Music: Yoko Kanno
Produced by: Sunrise, Bones, Bandai Visual

i enemigo después de una sólo me queda la recompensa...

BACKGROUND

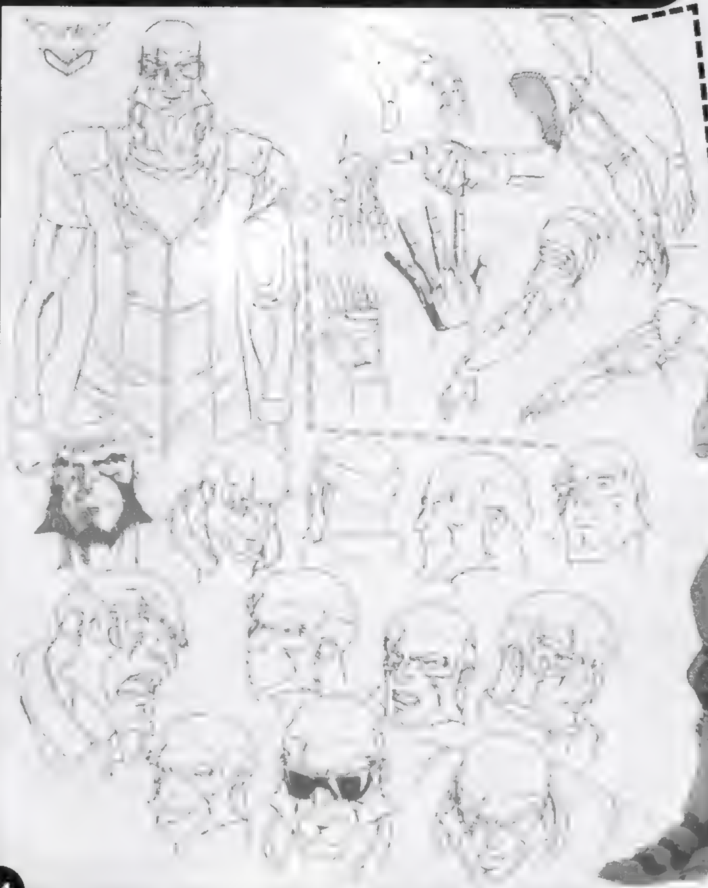
La Humanidad se ha dispersado por todo el sistema solar gracias a la creación de una red que abre diferentes puertas en el espacio por la que pasan los transportes, pero en el 2022 durante el desarrollo de las puertas hubo un accidente que causó una catástrofe en la orbita terrestre dañando nuestro planeta y la luna, la superficie fue fuertemente irradiada y los humanos tuvieron que evacuar usando las puertas que ocasionaron el desastre dejando atrás nuestro planeta, esto trajo como causa que las nuevas generaciones no tuvieran un lazo emocional con la historia ni las costumbres terrestres que empezaron a ser olvidadas, los gobiernos y los grupos étnicos fueron dejados de lado, pero rápidamente remplazados por nuevas alianzas y afiliaciones, nuevas comunidades se formaron. La economía se recuperó pero la franja que separaba al rico del pobre creo un nuevo boom de actividad criminal en el periodo llamado después de los rugientes veintes. En este periodo surgieron muchos sindicatos criminales especializados en actividades como el comercio de drogas y armas biológicas, con el paso del tiempo los planetas se convirtieron en naciones, perdiendo su gente toda su identidad como terrestres y la tecnología de las puertas surgieron como medio de transporte en la vida cotidiana y una herramienta necesaria. El crimen interplanetario cae bajo jurisdicción de la ISSP, organización que introduce en la red las recompensas por los criminales y que usa a los cazadores dado al basto espacio inexplorado del sistema solar y que hace imposible tener la cantidad de elementos policiales para abarcarlo todo, esto creo una nueva clase de cazadores como los del viejo oeste, vaqueros que luchan contra el crimen, necesarios para este salvaje territorio en busca de forajidos fuera de la ley.





Aunque no lo crean tiene 73 años de edad y los chicos dirían que se ve bien buena y la razón es que permaneció 50 años en animación suspendida después del accidente de las puertas, ella es uno de los terrestres que escapaban del accidente ocurrido en la tierra perdiendo la memoria y por lo que se cree es de familia rica y ahora como mujer fatal tiene un cuerpo para matar, nació en la Tierra el 14 de Agosto de 1998.

FAYE VALENTINE





Tiene 36 años, es la mano derecha de Spike y su socio en la búsqueda de fugitivos y era antes policía espacial de la ISSP, parece ser que hay gano su brazo y parte de su ojo derecho cibernéticos, piensa que lo peor para la tripulación de una nave es que se llene de mujeres niños y perros a bordo (ya que dan mala suerte) es el piloto y cocinero de la Bebop. Nació en Ganímedes el 3 de Diciembre del 2035.

JET BLACK

SPIKE SPIGEL

De el si puedo opinar, es un cuerazo algo flaco pero increíblemente llamativo tiene 27 años su pasado es algo que él no quiere recordar, trabajo para los Dragones Rojos de Marte. Spike se enfrentó a la muerte y renació debido a ello como un cazarecompenzas; vive recordando a su antiguo amor Julia, aunque siente algo por Faye. Nació en Marte ósea es un marciano nacido el 26 de Junio del 2044.

Este Welsh Corgi es un perro que fue utilizado en experimentos de un laboratorio ilegal el cual fue robado y tratado de vender a un muy alto precio y por el cual se puso una muy buena recompensa, buena oportunidad para Spike el no obtuvo la recompensa pero si una linda mascota que sabe manejar, contestar el teléfono, encender maquinas y hablar je je...se lleva muy bien con Ed y Jet y tiene algunas peleas con Faye (cuando se come las latas de comida de perro). Spike le cae bien!

EINSTEIN

(Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th) Ed no es una dulce niña su chapa en la tierra es Radical Edward y no hay sistema en el que no se pueda infiltrar, su fiel compañero es el perro de la Bebop Ein, es uno de los pocos terrestres que quedan y viviendo en refugios ella estaba a cargo de una monja ya que su padre un día la dejo olvidada hasta que un día desapareció para después irse con la Bebop, tiene 13 años y nació el 1 de Enero del 2058.

ED

SUPERDIMENSIONAL FORTRESS MACROSS II (c) BIG WEST / ILUSTRACION HARUHIKO MIKIMOTO

LOS EXTRATERRESTRES EN EL ANIME

Autor: Bellota

Algunas veces chachachá y otras veces ritmos afro-latinos caribeños: lo cierto es que el tema del fenómeno extraterrestre siempre será de actualidad. Y es interesante enfocarlo de una manera un poco informal y aunque nada tenga que ver este articulo con estar a favor o en contra simplemente veremos como este tema también se da en el anime y señalaremos algunas comparaciones de cómo ha sido tratado; así que no se traumen que será una lectura light. Es conocido por todos que parte del éxito de una buena serie radica en el contenido de su historia mezclada de otros ingredientes y uno de los que siempre llama la atención es el de los extraterrestres; te has puesto a pensar en las locas historias que se crean a partir de este tema y como son presentadas en la animación, llegando muchas de ellas a tener un gran éxito comercial.

Imagina que tranquilamente una noche mirando por tu ventana el cielo, ves las estrellas, un par de satélite merodeando por ahí, las nubes, el smog y... zaz!!! Que se te aparece algo... ¿Qué pensar? ¿Cómo reaccionar? ¿Que decir? ¿A quien llamar? Pues los japoneses se platearon esta idea hace un buen tiempo y por si las moscas existía vida fuera de nuestro planeta, inventaron una serie de variopintos personajes para que nos defiendan y nos salven de hacernos puaj!!!

Ahora bien muchos de ellos son memorables y se guardan los más gratos recuerdos; entre los cuales podemos mencionar a historias como Macross o conocida por estos lares como Robotec, cuando los Zentraedi tenían intenciones de invadir la tierra y veíamos a Rick Hunter con su manchita tratando de evitarlo, incluso los más añejos disfrutaron con las historias de Harlok y el Capitán Futuro o sin ir tan lejos al recordado Voltron. Donde lo principal de esta época siempre fue presentar robots y grandes naves espaciales que para el entonces eran la novedad y hacían de las historia algo muy interesante.

Pero los tiempos cambian y la idea de que los extraterrestres venían a invadirnos y a pelear con las fuerzas de la tierra empezaron a ser un poco pasadas (aunque muchas veces este cliché sigue funcionando) luego de la ola de robot´s y naves se planteó otro tipo de historias, más interesantes como la convivencia o infiltración de seres extraterrestres entre los humanos, para ello historias como la tierna Lum (Urutsei Yatsura) enamorada de Ataru, o el popular Tenchi (Tenchi Muyo) y su sequito de admiradoras de otro planeta, hasta el mismo Dragon Ball que si bien la historia se basa en las peleas enfoca también el tema de la convivencia con los seres humanos.

Actualmente estamos viviendo una era de muchos cambios donde el gusto de la gente pide ver situaciones más complejas, para este tipo de público fueron creadas historias como Boogiepop Phantom donde la confusión de la trama te atrapa y cada capítulo te deja con un signo de interrogación sobre la cabeza, también se presentaron historias como la de Megami Kohousei donde los seres humanos son requeridos por un poder evolutivo que se presenta en adolescentes; Pero así como existen temas serios también encontramos cada fumada que te ralla el cerebro y no por ser complejo o misterioso sino por que la simplicidad de la comedia es para disfrutar y no pensar en ella, el líder indiscutible en este género es Digi Charat, que se las recomiendo como un buen método anti-stress.

Y para terminar, creo que muchos pintan el fenómeno extraterrestre como algo negativo y fatídico, como si algún día nos van a sacar la mugre sin chance a nada, haciendo más trágica la vida de los seres humanos (aunque sinceramente creo que si fuese así ya hubiera pasado hace rato) puede que sea verdad o no, pero por suerte en el anime el tema no siempre cae en estas tragicas conclusiones y como consumidores siempre encontraremos historias plagadas de robots, naves espaciales, cerdos voladores, niñitas vestidas de gato, chicos con cola y peinados raros, colegialas infiltradas en tu colegio o casa, príncipes, princesas, guerreros, chicas lindas, harto cuero, etc. Todos ya sean terrestres o extra, unidos por un fin en común, poder entretenernos con sus historias.

Si te interesa saber algo más del fenómeno extraterrestre, ya sabes lo que se dice... "La verdad esta afuera" y mira más seguido el cielo... puede que encuentres algo!!

Hayao Miyasaki (C) /Studios Ghilbi (C)

SEN TO CHIHIRO



Autor: Burbuja

Sen to Chihiro no Kamikakushi o Spirited Away, es la reciente producción de Hayao Miyazaki y estudios Ghibli. Estrenada en Japón el 20 de julio del año pasado ya ha recibido reconocimiento internacional al ganar el Oso de Oro como mejor película en el Festival de Cine de Berlín 2002 (Alemania), siendo la primera película animada en recibir este galardón, y recaudando en Japón 219 millones de dólares, superando el éxito en taquilla de Titanic.

Según muchos críticos y fans, esta es otra producción de Miyazaki digna de 5 estrellas que mezcla dulzura y terror. La verdad es que yo pienso lo mismo ya que cada película que estrena es una obra de arte y no es que sea fan, pero Totoro, Mononoke Hime, Nausicaa, etc son increíble y siempre dando un mensaje positivo de profundidad espiritual, protesta ecológica y poesía visual, con la mezcla de muchos elementos tradicionales japoneses como los dioses y seres mitológicos.

HISTORIA:

La historia empieza cuando la pequeña Chihiro (su nombre significa "Mil fantasmas"), junto con sus padres quedan atrapados en un extraño pueblo supuestamente invisible para los humanos, luego de cruzar un oscuro túnel cuando se dirigían hacia su nuevo hogar. En este lugar hay dioses, deidades menores, monstruos y duendes de todas clases que llegan para relajarse en los baños termales de la zona.

Los padres de Chihiro son convertidos en cerdos cuando se comen la comida de los dioses sin permiso y ella al quedarse sola empieza a desaparecer. Para lograr sobrevivir consigue un trabajo en los baños termales para los dioses bajo la tutela de la vieja bruja Yubaaba. Pero para obtener esta chamba debe cederle su nombre a la vieja, quien se lo quita y la llama de ahora en adelante "Sen" (significa "Mil").

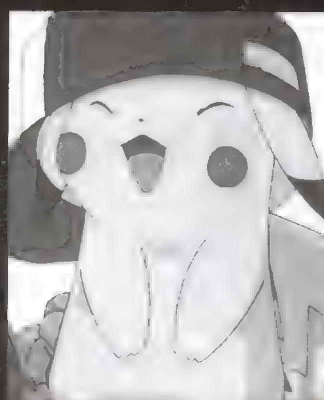
Por suerte para Chihiro, encuentra amigos y aliados en este lugar. Ahora para poder regresar a su mundo y rescatar a sus padres deberá recordar su verdadero nombre que parece haber olvidado.

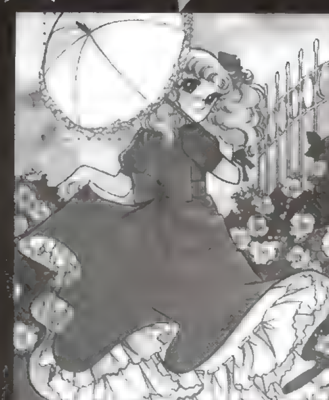
FICHA TÉCNICA:

Un estreno de Toho y producción de Estudio Ghibli es sociedad con Tokuma Shoten Co., Nipón TV Network Co., Dentsu, Buena Vista Home Entertainment (Japón), Tohokushinsha Film, Mitsubishi.

Director : Hayao Miyazaki.
Guión e historia : Hayao Miyazaki.
Productor : Toshio Suzuki.
Productor ejecutivo : Yasuyoshi Tokuma.
Director de animación : Masashi Ando.
Directores artísticos : Yoji Takeshige y Norobu Yoshida.
Editor : Takeshi Seyama.
Musica : Jo Hisaishi
Cantante : Yumi Kimura.
Tema : "Itsumo nandodemo"
Duración : 125 minutos.







Ayashi no Ceres SUKA-RETTO Scarlet Opening Song

haruka na hoshizora ni
yume wa mada miemasu ka?
osanai ano hi yori
azayaka desu ka?

haruka na hoshizora ni
yume wa mada miemasu ka?
osanai ano hi yori
azayaka desu ka?

tatoe tookute mo kitto
tadoritsukeru tsuyoku shinjite'ta
ano hi no watashi ga
ima mo kokoro de nemutte-iru

GARASU no bara yori mo hakanakute moroi no ni
yume miru koto wa naze sadame na no deshou

futatsu no yume ga ai ni natte
ai ni narenai koto mo atte

hito wa hitori da to
wakariaitai no ni nante muzukashii
kotoba wa muryoku de
toki ni wa gin no NAIFU ni naru

hito wa hitori da to
wakariaitai no ni nante muzukashii
kotoba wa muryoku de
toki ni wa gin no NAIFU ni...

tatoe tookute mo kitto
tadoritsukeru tsuyoku shinjite'ta
ano hi no watashi ga
ima mo kokoro de nemutte-iru

Ayashi no Ceres One ~ Kono Yo ga Hatete mo Hanarenai Ending Song

(1) kaze ni nare
kazoekirenu Distress
ore ga dakitomeru
omae no Loneliness
ore-tachi wa tsugai no kaze Oneness
kono yo ga hatete mo hanarenai

[Instrumental]

sabita kioku no soto de
omae ga yonda ki ga suru yo
maru de saibou made ga
motomeau you ni

(2)sabishisa wo nuida
futatsu no tamashii
dakiatte hitotsu ni tokeau toki
kodoku kara ai ga umareru

(3)hi wo tsukero
tachihadakaru Distress
moyashi tsuku shitai
kinou no Darkness
ore-tachi no kokoro wa sou Endless
REAL na kiseki ga koko ni aru

[Instrumental]

moshimo hanareta naraba
nukegaru dake ni naru darou
hane wo zenbu mogareta
hakuchou no you ni

kanashimi mo mukidashi de misete ii
kuchibiru de itami mo
iyashite yaru
sono mune ni bara ga saku made

Bis (1)
[Instrumental]
Bis (2)
Bis (3)
Bis (1)

Pokémon (US) (Pokémon the Movie 3) To Know the Unknown

How the universe began
What the future holds
Why do fools fall in love
What happens to our souls
Clues to life's mysteries
Are what we hope to find
Always reachin' for a reason
Searchin' for a sign

Coro:
To know the unknown
(It doesn't mean that much to me)
To know the unknown
(Some secrets are meant to be)
Don't want all the answers
'Cause one thing is true
As long as my heart beats
I'll always love you
So I don't need to know
The unknown

Is there life on other planets
Why there's magic in a kiss
What dreams really mean
Who hears us when we wish
Everybody's wonderin'
Tryin' to understand
But all the revelations
Are castles in the sand

(repeat chorus, but replace 'as long as my heart beats' with 'as long as the earth turns')

You don't have to tell me
Just why you went away
Now that you've come back
There's nothing more to say
All I really need to know
Is that you're here to stay

(repetir el coro)

So I don't need to know
The unknown

Candy Candy Opening Song

Sobakasu nante, ki ni shinai wa
HANA-PECHA datte datte datte, oki ni iri
OTENBA itazura daisuki,
kakekko SUKIPPU daisuki
watashi wa watashi wa,
watashi wa CANDY

hitoribocchi de iru to,
choppiri samishii
sonna toki kou iu no,
kagami wo mitsumete

waratte waratte,
waratte CANDY
nakibesou nante
SAYONARA ne, CANDY CANDY

SUTAIRU nante, ki ni shinai wa
futoccho datte datte datte, kawaii mon
nage-nawa ki-nobori daisuki, kuchibue oshaberi daisuki
watashi wa watashi wa,
watashi wa CANDY

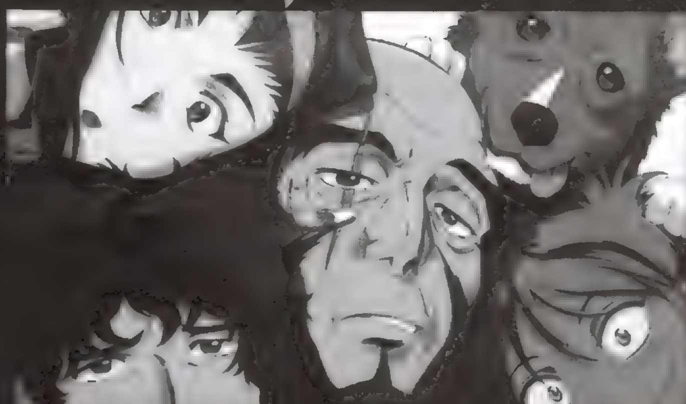
sora wo miagete iru to,
choppiri samishii
sonna toki kou iu no,
hoppe wo tsunette

repeat *

ijiwaru sarete mo, ki ni shinai wa
warukuchi datte datte datte, heccharayo
KEEKI ni KUKKII daisuki,
midori no DORESU mo daisuki
watashi wa watashi wa,
watashi wa CANDY

hoshi wo kazoete iru to,
choppiri samishii
sonna toki kou iu no,
UINKU shinagara

repeat *




Cowboy Bebop
The Real Folk Blues
Ending Song

Aishiteta to nageku ni wa
Amari ni mo toki wa sugi te shimatta
Mada kokoro no hokorobi o
Iyasenumama kaze ga fuiteru

Hitotsu no me de asu o mite
Hitotsu no me de kinou mitsumeteru
Kimi no ai no yurikagode
Mo ichido yasurakani nemuretara

Kawaita hitomi de dareka na itekure

*The real folk blues
Honto no kanashimi ga shiritaidake
Doro no kawa ni sukatta jinsei mo warukuwanai
Ichido kiri de owarunara

Kibou ni michita zetsuboto
Wanagashikakerareteru kono chansu
Nani ga yoku te warui no ka
Koin no omoi to kuramitaita

Dore dake ikireba iyasareru no darou

The real folk blues
Honto no yorokobi ga shiritai dake
Hikaru mono no subete ga ougen to wa kagiranai

*repeat



Blue
Final Ending Song

Never seen a blue sky
Yeah I can feel it reaching out
And moving closer
There's something about blue
Asked myself what it's all for
You know the funny thing about it
I couldn't answer
No I couldn't answer

Things have turned a deeper shade of blue
And images that might be real
May be illusion
Keep flashing off and on
Free
Wanna be free
Gonna be free
And move among the stars
You know they really aren't so far
Feels so free
Gotta know free
Please
Don't wake me from the dream
It's really everything it seemed
I'm so free
No black and white in the blue

Everything is clearer now
Life is just a dream you know
That's never ending
I'm ascending



Sen to Chihiro no Kamikakushi
Itsumo Nando Demo
Theme Song

yondeiru muneno dokoka okude
itsumo kokoro odoru
yume wo mitai

kanashimi wa kazoe kirenai keredo
sono mukoude kitto anataniaeru

kurikaesu ayamachi no sonotabi hito wa
tada aoi sora no aosawo shiru
hateshinaku michiwatsuzuite mieru keredo
kono ryoute wa hikariwo idakeru

sayonara no tokino shizukanamune
zeroni narukaradaga mimiwo sumaseru

ikiteiru fushigi shindeiku fushigi
hana mo kaze mo machi mo minnaonaji

yonderu muneno dokoka okude
itsumo nando demo yumewo egakou

kanashimi no kazuwo iitsuku suyori
onaji kuchibiru de sotto utaou

tojiteiku omoideno sononakani itsumo
wasuretakunai sasayakiwo kiku
kona gonani kudakareta kagami no uenimo
atarashii keshiki ga utsusareru

hajimari no asa(no) shizukana mado
zeroni narukarada mitasarete yuke

umi no kanatani wa mou sagasanai
kagayaku monowa itsumo kokoni
watashi no nakani mitsukeraretakara

Sen to Chihiro no Kamikakushi
Samishii Samishii

samishii samishii boku hitoribocchi
nefurimuite kocchimuite
tabetai tabetai kimi tabechattaino
kimi kawaii ne kitto samishiku nanka naranain dane

kinomo mitai yume wa ototoi nimo mitai yume
ashita mo asatte nimo miru yume wa
yappari todokanai yume

hoshii hoshii boku motto hoshii
kore mo iija kore hoshii
ageru ageru kore minna ageru
kimi mo hoshii darou
ageru kara kimi boku ni kurenai kana

kinomo mitai yume wa ototoi nimo mitai yume
ashita mo asatte nimo miru yume wa
yappari todokanai yume

kinomo mitai yume wa ototoi nimo mitai yume

sugu ni gechau samishii yume yori mo
kimi wo naka ni iretai no
yappari todokanai yume
kimi wo naka ni iretai no



Dragones en el Comedor...



Autor: Milo Tulmar de Siannodel

Frente a la gran puerta reforzada en una de las cavernas bajo el Templo de Ifaor, los héroes aguardaban, escuchando atentamente: los rasguños se hacían más intensos, y apenas el valiente paladín empuñó su espada, una criatura inmensa saltó encima de ellos, amenazándolos con unos enormes colmillos y un par de ojos rojos que brillaban en la oscuridad...

-Bien, todos lancen iniciativa, el combate ha empezado- anuncia tu DM.

Encarna a alguien más...

Contrario a la creencia popular, los caballeros, los ladrones y los magos no son los únicos personajes en el mundo de Calabozos y Dragones. En su tercera edición (que es la más reciente y fácil de jugar), este juego presenta nuevas clases y rescata otras de su primera edición (perdidas en la segunda), totalizando 11 clases básicas (13 si juegas en mundos en los que se admiten los poderes psiónicos), a las que se añaden una increíble variedad de clases de prestigio (algo así como especializaciones) a las que accedes sólo tras cumplir determinados requisitos. Claro, si simplemente te enumero las clases, seguramente te preguntarías cuál es la diferencia entre un luchador, un bárbaro y un paladín, entre un mago y un hechicero, o entre un druida y un guardabosques.

Bueno, no es tan difícil después de todo. Veamos.

... sea quien sea.

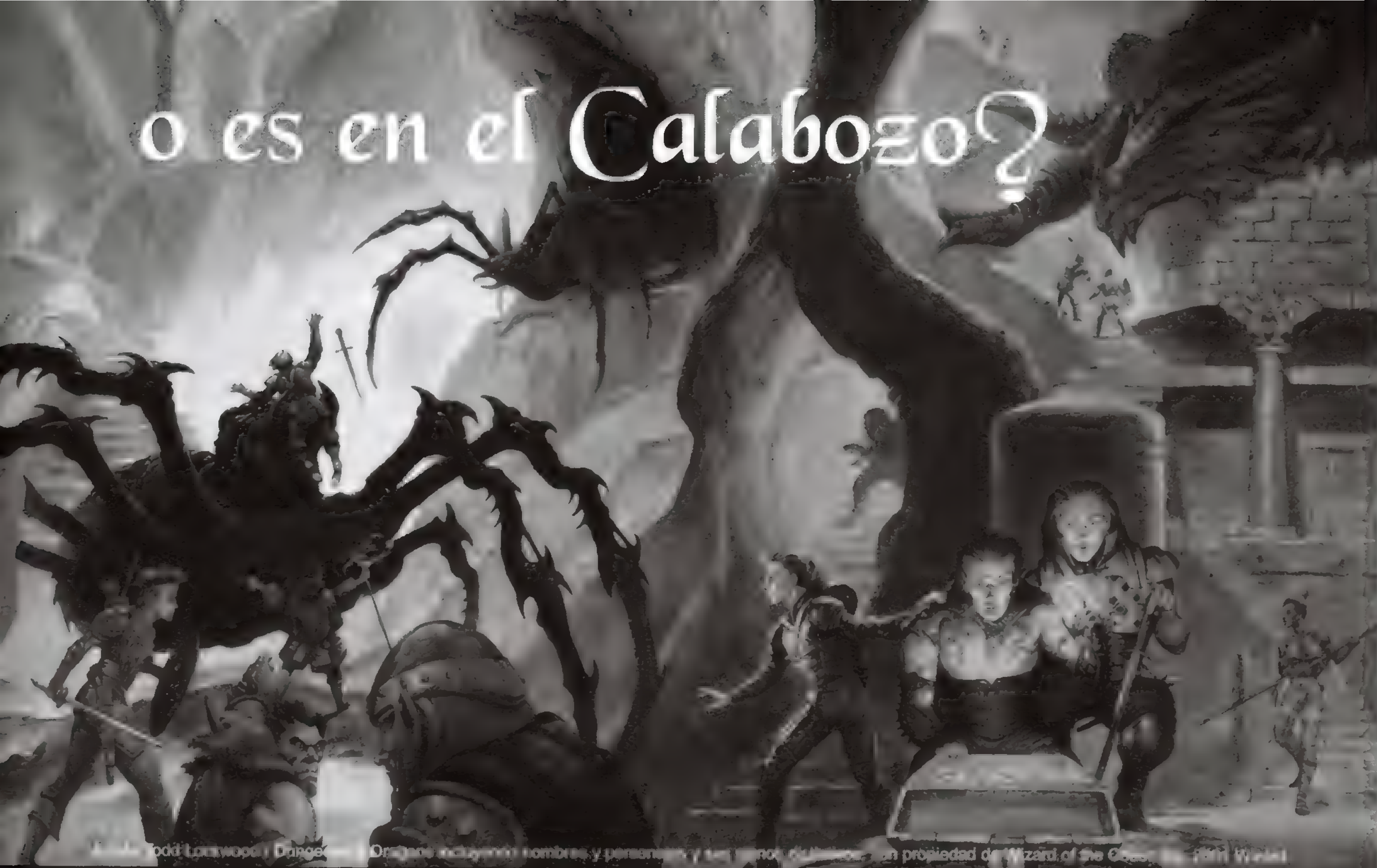
Yo separo las 13 clases básicas de acuerdo a su rol dentro del grupo de personajes o "party" (OJO: no es de fiesta, sino de partido o equipo... la confusión es común). Así, tengo una clasificación básica de cuatro categorías. Aclaro que éste es mi punto de vista: otras personas tal vez difieran conmigo.

- Los que descansan principalmente en la fuerza bruta y física: El bárbaro, el luchador, el monje y el guerrero psiónico.
- Los que descansan en la magia arcana (o algo semejante): el mago, el hechicero y el psión.
- Los que descansan en la fuerza de sus creencias: El clérigo, el druida y el paladín.
- Y los que no encajan en las otras categorías: El bardo, el guardabosques y el ladrón.

Claro, ninguna clase es idéntica a otra. Así, el paladín, si bien usa su fe para enfrentarse continuamente al mal, descansa en sus habilidades con las armas para tareas más mundanas... Para no tener que repetirme a mí mismo, vamos a ver (muy brevemente) por qué se caracteriza cada clase, en orden de aparición en el Manual del Jugador de 3ª. Edición.

Empezamos con los bárbaros. Incultos pero poderosos, estos guerreros gozan de una enorme fuerza bruta y una insaciable sed de sangre. Para poder satisfacer sus instintos, la naturaleza les da la posibilidad de entrar en una rabia colérica con enorme facilidad. El bardo, por otro lado, es un carismático personaje cuyo arte (siempre acompañado de música) hace magia... literalmente. El bardo puede hacer muchísimas cosas, desde infundir coraje a sus compañeros hasta hipnotizar enemigos dejándolos atontados. Y para terminar con el primer trío, tenemos al clérigo, cuya especialidad es salvar a sus compañeros en los momentos más difíciles (léase: cuando están a punto de morir). Y es que el clérigo se apoya en la fe que profesa a su dios patrón, que le garantiza el poder para realizar magia divina. Hay que tener en claro algo: el hecho de que un personaje sea clérigo no implica que sea bueno; recuerda que en el panteón de D&D si algo no falta son precisamente divinidades del mal.

Sigamos: Le toca al druida, cuidador y protector de la naturaleza. Y la cuida no sólo porque la aprecie y la quiera, sino porque casi es uno con ella. Un druida experimentado puede no sólo comunicarse con las bestias del páramo sino también borrar su rastro por los bosques, y hasta transformarse en animal. Tras él encontramos al luchador, el caballero por excelencia que domina el manejo de las armas para eliminar a sus oponentes. Claro, nunca los verás lejos de sus espadas, escudos y armaduras (sin contar las que lleven puestas, pues suelen tener varias). Y así llegamos al monje. Si piensas que



se parece en algo al clérigo... pues no, piensa mejor en un karateka o en el miembro de un templo Shaolin. El monje descansa en su ki para usar su cuerpo como la más poderosa de las armas. En un combate cuerpo a cuerpo, pocos pueden hacer algo para sobrevivir frente a un monje.

El paladín es el héroe por excelencia. Siempre inclinado (por no decir obligado) a hacer el bien, no es extraño que se distraiga de su misión con sus compañeros porque una ancianita necesite ayuda... No sólo tiene gran proeza con las armas, sino que también puede utilizar magia divina para enfrentarse al mal y sus secuaces. Muy por el contrario, el ladrón (conocido también como bribón, para no herir susceptibilidades) piensa antes que nada en sí mismo, y se aprovecha de su gran astucia, agilidad y destreza para entrar a donde sea... y salir de donde sea, sin mencionar la posibilidad de atacar por sorpresa a sus oponentes deslizándose en silencio por las sombras.

Es en este punto que nos topamos con la magia. ¡Ah, magia arcana! Nada mejor que ella para crear efectos destructivos como bolas de fuego, paredes mágicas, encantar personas, invocar monstruos y... ¿para qué enumerar? Sólo hay algo para lo cual la magia arcana no es muy buena y es para curar gente, pues a ello se dedica la magia divina (cuestión de equilibrio universal). Y las clases que la manejan son el mago y el hechicero. ¿La diferencia? Mientras que el mago estudia gruesos tomos académicos preparando su magia, el hechicero muestra desde su adolescencia un talento natural hacia ella. Esto se traduce en la versatilidad y la cantidad de hechizos que cada clase puede realizar. Así, el mago tiene un libro de hechizos del cual estudia aquéllos que quiera realizar durante el día... el hechicero, aunque no conoce tanta variedad como el mago, no tiene que decidir con antelación los que quiere realizar.

Y para terminar, tenemos al psión y el guerrero psiónico. El primero se asemeja muchísimo a los hechiceros, con la diferencia de que sus poderes no proceden de fuerzas mágicas, sino de su propio poder mental que altera el mundo que los rodea. El segundo usa sus más limitadas habilidades mentales para complementar sus capacidades marciales.

¿Demasiada información? Lo siento, intento hacerlo lo mejor que puedo. En una próxima oportunidad empezaremos a ver clase por clase, más detalladamente. ¿Qué les parece?

Todo es posible... en cualquier otro lugar

Lo que hay que tener en cuenta al escoger una clase es el tipo de personaje que se quiere ser. Nunca debes verlo como una limitación, pues nada te impide perfeccionar y evolucionar tu personaje conforme gane experiencia. En la 3ª. Edición de Calabozos & Dragones, no sólo tienes estas clases: como adelanté más arriba, existen las clases de prestigio (prestige classes) que hacen más poderoso a tu personaje a costo de especializarlo. Así, puedes escoger entre ser un gladiador, un archimago, un templar o un pirómano, por sólo mencionar unas cuantas.

Y eso es en Calabozos & Dragones. Distintos juegos te ofrecen distintas clases. En Star Wars, puedes interpretar, entre otros personajes, a un caballero Jedi o a un lord Sith. En Call of Cthulhu, puedes ser desde un anticuario especializado en artes ocultas hasta un expolicía perseguido por un crimen que en realidad cometió un demonio. En Alternity, puedes ser un especialista de combate, un operativo técnico o un agente libre... Básicamente, la decisión antes de introducirte a cualquier juego de rol es ¿a qué tipo de personaje quiero interpretar?

Y recuerda que para responder a esa pregunta el único límite es tu imaginación.

Si quieres saber más sobre los Calabozos & Dragones, te recomiendo www.wizards.com/dnd/ ; para más información sobre las clases, acompañada de una excelente descripción, puedes visitar www.gamezoneperu.com/Dungeons/dd_caracteres.htm , y sobre Star Wars, Call of Cthulhu y Alternity, intenta en: www.wizards.com/starwars, www.wizards.com/cthulhu y www.wizards.com/alternity

Por: Jagan_X

La vez pasada comente un poco sobre el impacto inicial que tendría Odisea sobre Tipo 2. Esta vez seguiré tocando ese tema, pues muchos de los nuevos jugadores se inician en este interesante formato, en constante cambio y evolución. Han transcurrido algunos años desde que la expansión Era Glacial (Ice Age) nos trajera Necropotencia (Necropotence), una de las cartas negras más fuertes de la historia de Magic, alterando todo lo establecido hasta entonces, dando paso a toda una horda de mazos negros y de mazos diseñados específicamente para derrotarlos. Pero el impacto que trae consigo la nueva expansión, Tormento (Torment), no tiene precedentes, con su gran cantidad (y alta calidad) de hechizos negros.

Hace un año, el arquetipo Machine Head, un mazo Negro / rojo (que, dicho sea de paso fue el campeón del Campeonato Mundial de 2001) que aprovechaba la efectiva combinación de hechizos agresivos Rojos, Negros y Dorados que trajo consigo invasión junto con Dark Ritual, la clásica carta de aceleración negra que ahora solo es una sombra del pasado. Pero cuando se introdujo Odisea, se paso a un ambiente donde el azul en la forma de control pesado y los mazos agresivos y exageradamente rápidos surgieron de todas partes, haciendo que sus principales formas de remoción, Terminate y Void, ahora fueran demasiado lentas y poco efectivas contra las cantidades industriales de Fichas de Criatura que todos usaban.

Pero todas las cosas buenas siempre tienen su fin... dispuestos a acabar con los verdes bosques y sus elfos, bestias, elefantes y sierpes llegan Nantuko Shade, Mutilate, Ichorid, Shambling Swarm y la carta que define el formato: Chainer's edict. Justo como hace poco la regla para comprobar la efectividad de un mazo de color cualquiera era (y quizás todavía lo sea) ver su resistencia contra Flametongue Kavu, presente en prácticamente todo mazo con algo de rojo en el, ahora la nueva regla es: "Estas listo para desafiar el edicto de Chainer?" Si la respuesta es no, es mejor que te prepares para que una horda de bichitos baratos, perversos y salvajemente agresivos te conviertan en carroña.

Desde Diabolic Edict, en las remotas épocas de Tempestad, no habíamos contado con remoción no apuntada efectiva. Pero Chainer's Edict, su nieta, nos muestra que puede vivir para llenar nuestras expectativas y demostrarnos que su retrospectiva le da algo que su predecesora no contaba: Versatilidad.

El mazo mencionado al inicio del artículo, además de Necropotence usaba un ejercito de criaturas negras y de bajo coste, de las que no hemos visto en mucho tiempo. Lo más cercano que hemos tenido en los últimos tiempos ha sido el Nether Spirit, de Máscaras de Mercadia. Pero el Nantuko Shade viene dispuesto a que todo mago negro lo adopte como su familiar: un 2/1 por dos manas, inflable (+1/+1) por un mana más, son un serio problema para cualquier mazo de control que no encuentre una solución rápidamente. Y como es una criatura negra, la única forma de librarse de él definitivamente seria a través de Chainer's Edict... notan un patrón?

Mutilate ha comprobado que el poder del color negro no estaba muerto, estaba latente. Un poderoso hechizo que cuenta con la brutalidad de Wrath of God, que le da a las criaturas -X/-X igual al numero de pantanos que controles. Además puede ser utilizado para dejar en mesa como única sobreviviente a alguna criatura más grande que su rango ...Spiritmonger, quizás? Sengir Vampire? Las posibilidades son terroríficas.

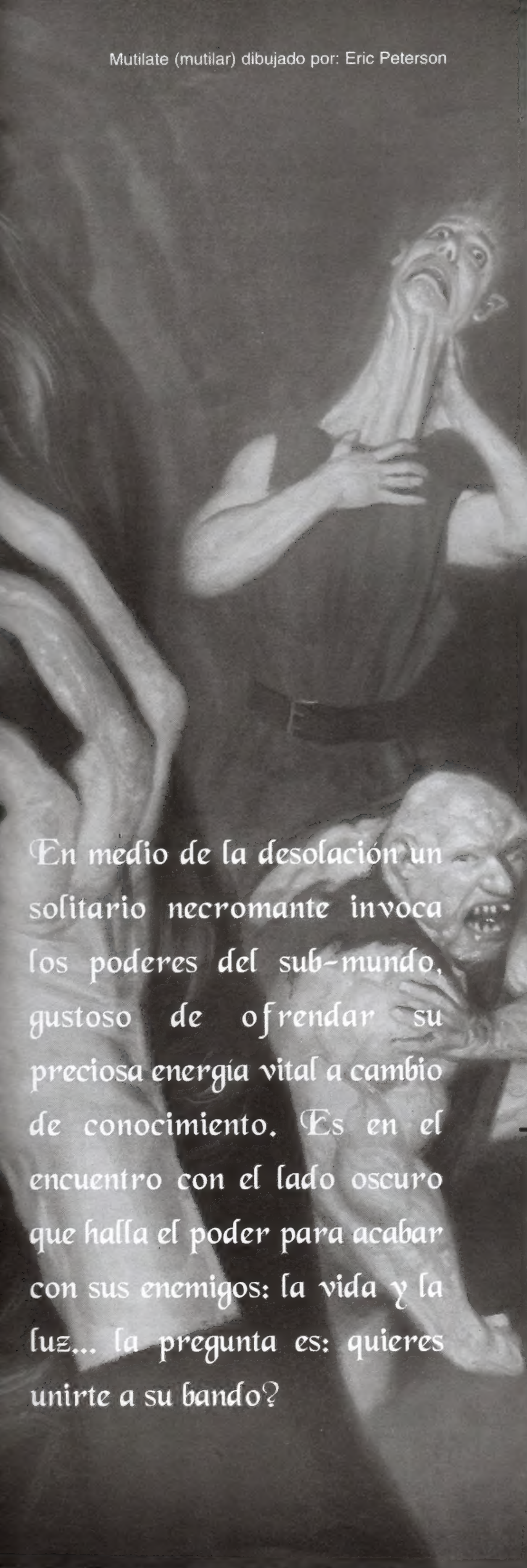
Ichorid puede hacer que inclusive un mazo con formas para matarlo se vea en problemas una vez que ha resucitado más de 3 veces, todo sin inversión de mana de ninguna forma. El nuevo terror de los mazos de control: rápido, gratis y re-usable.

Esto no quiere decir que el nuevo Tipo 2 este absoluta y totalmente dominado por negro, nada mas lejano de la realidad. Quiere decir, sin embargo, que todos los jugadores que quieran tener cierto éxito en este formato deberán de estar preparados para lidiar con estas cartas negras, especialmente con Chainer's Edict, o utilizarlas, debido a que son, sencillamente, las mas eficientes. Además, las nuevas tierras de Tormento, las Tainted Lands (Tainted Field, Tainted Isle, Tainted Peek y Tainted Wood) hacen que jugar negro junto a otro color sea exageradamente fácil.

A raíz de Tormento han surgido, como es de esperarse, una serie de mazos negros de distintos tipos y enfoques. Están los agresivos, que aprovechan las criaturas negras baratas y eficientes, aunque son mas vulnerables a los demás mazos; Los que se enfocan en un aspecto mas controlador, empleando Corrupt y Soul Burn !! Así como la nueva Cabal Coffers; los "intermedios", con una estrategia de control agresivo, empleando las mejores cartas de los tipos anteriores. También han aparecido nuevas versiones de combinaciones tradicionales, pero haciendo énfasis en el negro, como Negro / rojo e inclusive Negro / blanco.

En general, los mazos que ya existían antes de Tormento han permanecido similares, con la particularidad de ahora incluir algunas cartas no negras de este nuevo set, aunque sea algo difícil debido a su reducido número con relación al número de cartas negras. Sin embargo, hay algunas muy buenas, como la Basking Rootwala, Violent Eruption, Grim Lavamancer y otras cartas que incorporan la nueva mecánica de Madness, haciendo del nuevo Tipo 2 un ambiente interesante y nuevamente abierto a la experimentación.





Negro / rojo

Brian Kibler
- 4 Braids, Cabal Minion
- 4 Ravenous Rats
- 4 Mesmeric Fiend
- 4 Flametongue Kavu
- 4 Duress
- 4 Phyrexian Rager
- 4 Chainer's Edict
- 4 Nantuko Shade
- 2 Ichorid
- 2 Shambling Swarm
- 4 Tainted Peak
- 4 Sulfurous Springs
- 16 Swamp

Negro / blanco

Alex Shvartsman
- 14 Swamp
- 2 Plains
- 4 Tainted Field
- 4 Caves of Koilos
- 4 Nantuko Shade
- 4 Ravenous Rats
- 4 Spectral Lynx
- 4 Phyrexian Rager
- 3 Braids, Cabal Minion
- 2 Mortivore
- 4 Chainer's Edict
- 4 Duress
- 3 Gerrard's Verdict
- 4 Vindicate

Control Negro

- 2 Cabal Coffers
- 22 Swamp
- 4 Nantuko Shade
- 4 Chainer's Edict
- 3 Diabolic Tutor
- 2 Haunting Echoes
- 2 Innocent Blood
- 2 Mind Sludge
- 3 Mutilate
- 4 Duress
- 2 Addle
- 4 Phyrexian Arena
- 3 Corrupt
- 2 Soul Burn
- 1 Skeletal Scrying

Psychatog
- 4 Psychatog
- 4 Nightscape Familiar
- 4 Standstill
- 4 Counterspell
- 4 Memory Lapse
- 4 Syncopate
- 4 Æther Burst
- 4 Chainer's Edict
- 3 Upheaval
- 2 Fact or Fiction
- 4 Salt Marsh
- 4 Underground River
- 3 Swamp
- 2 Cephalid Coliseum
- 10 Island

Rojo / verde

Jay Schneider
- 4 Raging Goblin
- 4 Grim Lavamancer
- 4 Basking Rootwalla
- 4 Yavimaya Barbarian
- 4 Wild Mongrel
- 4 Reckless Charge
- 4 Firebolt
- 4 Sonic Seizure
- 4 Fiery Temper
- 4 Violent Eruption
- 4 Karplusan Forest
- 7 Mountain
- 6 Forest
- 4 Barbarian Ring

Si quieres participar aquí te damos los datos del prerelease de **Juicio**

Fecha: **Sábado 18 de mayo**
Hora: **9:00am a 11:00am**
Lugar: C.C Caminos del Inca
Inscripciones: **$27** incluye un tornument pack (paquete de torneo) de odisea, tres boosters de juicio y una carta conmemorativa (la cual solo se puede obtener participando en el torneo).
Premios: por cada jugador inscrito se añaden tres boosters al pool de premios.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Copyright © John Howe 1989, 1991, 1999

"Un anillo para gobernarlos a todos, Un anillo para encontrarlos. Un anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

En el número anterior por cosas del destino este artículo no salió completo, por ello hemos decidido publicarlo nuevamente.

Por: La Triada del Diablo

ALGUNOS DATOS

La obra de Tolkien ha marcado a varias generaciones de lectores, definiendo para muchos la lucha arquetípica entre el bien y el mal por lo que esta película se viene con todo el peso de las ilusiones y aunque existen diversas criticas al guión, ya que se verían algunos cambios polémicos para los aficionados más puristas, esto es comprensible debido a las expectativas que ha generado el proyecto.

El encargado de darle vida y que le tomó 7 años en desarrollarlo es el director Peter Jackson (quien realizó Criaturas Celestiales) a cargo de la Compañía y Productora New Line Cinema / Wingnut Films. La película está dirigida por Peter Jackson y producida por Barrie M. Osborne, Tim Sanders y Jackson, con el guión de Fran Walsh, Philippa Boyens, y Jackson. El encargado de la banda sonora es el canadiense Howard Shore junto a la valiosa aportación de Enya.

Esta trilogía contó con un presupuesto de 300 millones de dólares para el conjunto de las tres películas y se estrenarán en el orden establecido en el libro: la primera "La Comunidad del Anillo" que se estrena en Diciembre del 2001, la segunda "Las Dos Torres" que se estrena en Diciembre del 2002 y la tercera "El Retorno del Rey" que se verá en el 2003, ahora lo interesante de esta película es que las 3 partes se grabaron de corrido en un año (algo totalmente nuevo en la historia del cine)

El lugar de filmación se realizó en Nueva Zelanda y se utilizaron más de 20,602 extras, con un staff de 2,400 personas, 350 escenarios fueron construidos para la filmación, 180 artistas se encargaron de los efectos especiales digitales y más de 250 caballos fueron usados en escena.

Los 2 artista expertos en lo que al mundo Tolkien se refiere y quienes han ilustrado las ediciones de "El Señor de los Anillos" de Harper Collins, son Alan Lee y John Howe que fueron convocados para ambientar a través de los storyboards los paisajes y ambientes para la película.

Entre los protagonistas de esta primera parte tenemos a: Frodo (Elijah Wood – "The Faculty"), Bilbo (Ian Holm - "eXistenZ"), Gandalf (Ian McKellen - "X-Men"), Saruman (Christopher Lee - "Sleepy Hollow"), Aragorn (Viggo Mortenssen – "Marea Roja"), Arwen (Liv Tyler –"Armageddon"), Galadriel (Cate Blanchet – "Elizabeth"), Sean Astin, Sean Bean, Orlando Bloom, Billy Boyd, Marton Csokas, Dominic Monaghan, John Rhys-Davies, Andy Serkis, Hugo Weaving entre otros. Además como dato interesante les cuento que veremos al director en el papel de orco.

Algo que no muchos conocen y que vale la pena mencionar es que existe una película animada de "El Señor de los Anillos" que realizó la compañía Fantasy Films en 1978 bajo la dirección de Ralph Bakshi y con el guión de Peter S. Beagle y Chris Conkling con una duración de 135 minutos. La película fue un fracaso comercial, ya que por aquel entonces existió una crisis en el cine de animación, que afecto hasta la propia Disney; aún así este film supuso una revolución en el mundo de la animación por que utilizó un estilo con el cual los numerosos dibujantes trabajaban sobre imágenes previamente rodadas con actores reales.

Y les informamos que pronto podremos tener esta primera parte de la trilogía para ver en casa y cuantas veces queramos, por que el esperado vídeo y DVD de "La Comunidad del Anillo" sale al mercado en Estados Unidos el próximo 6 de agosto y se anuncia que el DVD contendrá 2 discos; uno con la película que incluye la opción de pantalla completa y el otro con escenas inéditas, el avance de 10 minutos de la segunda parte "Las dos Torres" (que pudimos apreciar cuando se re-estreno la película en nuestras salas), entrevistas con los actores, los spots para televisión, los avances cinematográficos, el video musical interpretado por Enya y mucho más.

Si quieres mantenerte al tanto de todo lo que suceda hasta la salida de "Las dos torres" y eres de los que le gusta bajarse trailers, imágenes, wallpapers o screensaver para tu computadora te recomiendo entrar a sitio oficial: www.lordoftherings.net o en todo caso si no sabes inglés a la versión en español de esta página: www.elsenordelosanillos.aurum.es

Y cerrando este artículo les informamos que la cadena MTV ha nominado a la película: El Señor de los Anillos "La Comunidad del Anillo" para sus premios cinematográficos anuales, entre las categorías figuran: mejor película, mejor actor (Elijah Wood), mejor villano (Christopher Lee), mejor actor debutante (Orlando Bloom), mejor secuencia de acción (La lucha contra el troll de las cavernas), mejor escena de lucha (Christopher Lee contra Ian McKellen) y si quieres votar por alguna de estas categorías entra a: www.mtv.com/onair/movieawards/ma02/movieinfo/lordrings.jhtml

Animax

www.animax.biz

ANIMAX AHORA EN LA RED ...

Ahora puedes encontrar tu revista favorita en nuestro sitio en internet: www.animax.biz aquí encontrarás la mas completa información desde las mejores páginas de animes que puedes visitar hasta sorteos y concursos en linea!! Asi que mantente atento a las novedades que estaremos colocando....

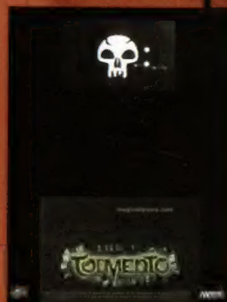


SORTEO

A los primeros 10 lectores que nos envien un correo electrónico con la respuesta de la siguiente pregunta: **¿Cómo se apellida Mai, del juego de King of Fighters 2000?** se llevarán un poster del juego King of fighters 2000 a full color. Asi que ponganse pilas !!!

Y para la gente que le gusta el Magic hay 15 posters y 25 Stickers de Torment, si responden la siguiente pregunta: **¿Cómo se llama la carta promocional del nuevo Deck Judgment?** manda tu mail, mandalo ya!!!

Recuerden que el correo de Animax es: animax@terramail.com.pe



ANIMAX

Si te perdiste los primeros números de tu revista Animax puedes aprovechar nuestra oferta especial, llevate la revista #1 y #2 a precio 2x1, a solo S/ 8 soles. Pídela en tu kiosko mas cercano!!

Y si quieres conseguir algún número de tu revista Animax puedes encontrarlos por separados y al precio especial de S/ 5 soles en la Tienda del Centro Cultural Peruano Japones (Av. Gregorio Escobedo Cdra. 8 - Jesus María) o en la tienda Mandarake en el Centro Comercial Arenales (Av. Arenales 1737 Tda. 4-1).



PROYECCIONES

El grupo Atarashii estará realizando en el mes de Mayo y Junio proyecciones de anime en el Cine Plaza Jesus Maria (Alt. Cdra. 13 de General Garzón - 4to piso tiendas Metro), la relación de videos que se proyectarán los podrás ver en su aviso. La entrada será de 8 soles y se venderán las entradas hasta un día antes de la proyección en la tienda Mandarake.



SUBSCRIBETE

Si quieres que tu revista Animax te llegue a la puerta de tu casa solo debes llenar el formulario con todos tus datos y presentarlo en:la tienda Mandarake del Centro Comercial Arenales (Av. Arenales 1737 Tda. 4-1).



animax@terramail.com.pe

Pronto...







JUDGMENT







